

Certificat Avancé

Design de Jeux Vidéo





Certificat Avancé Design de Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 22

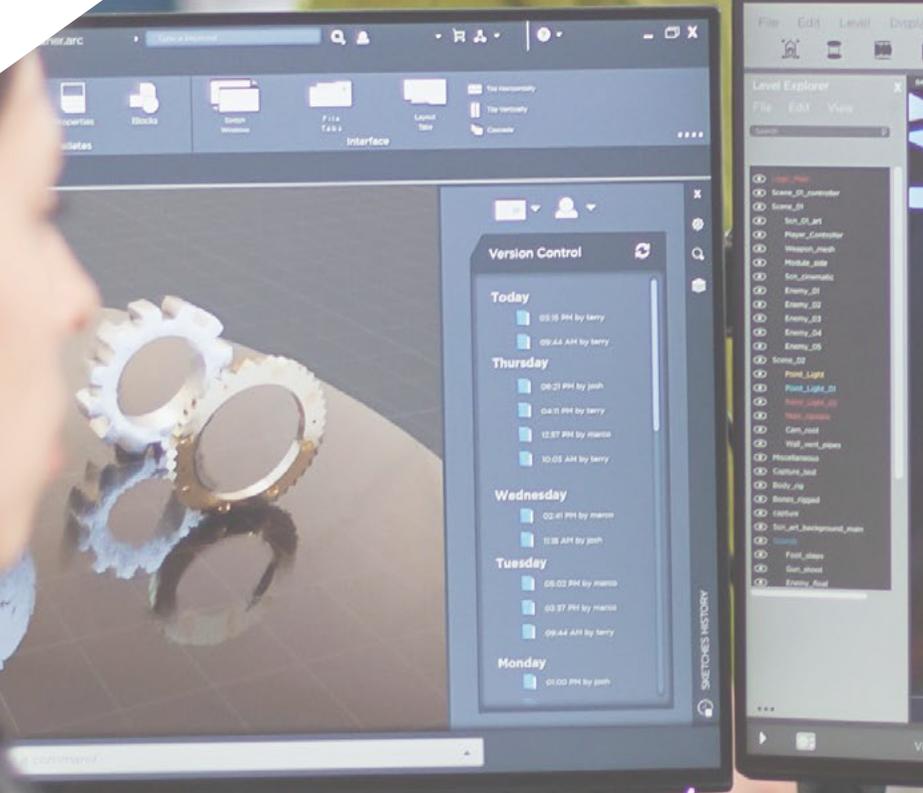
06

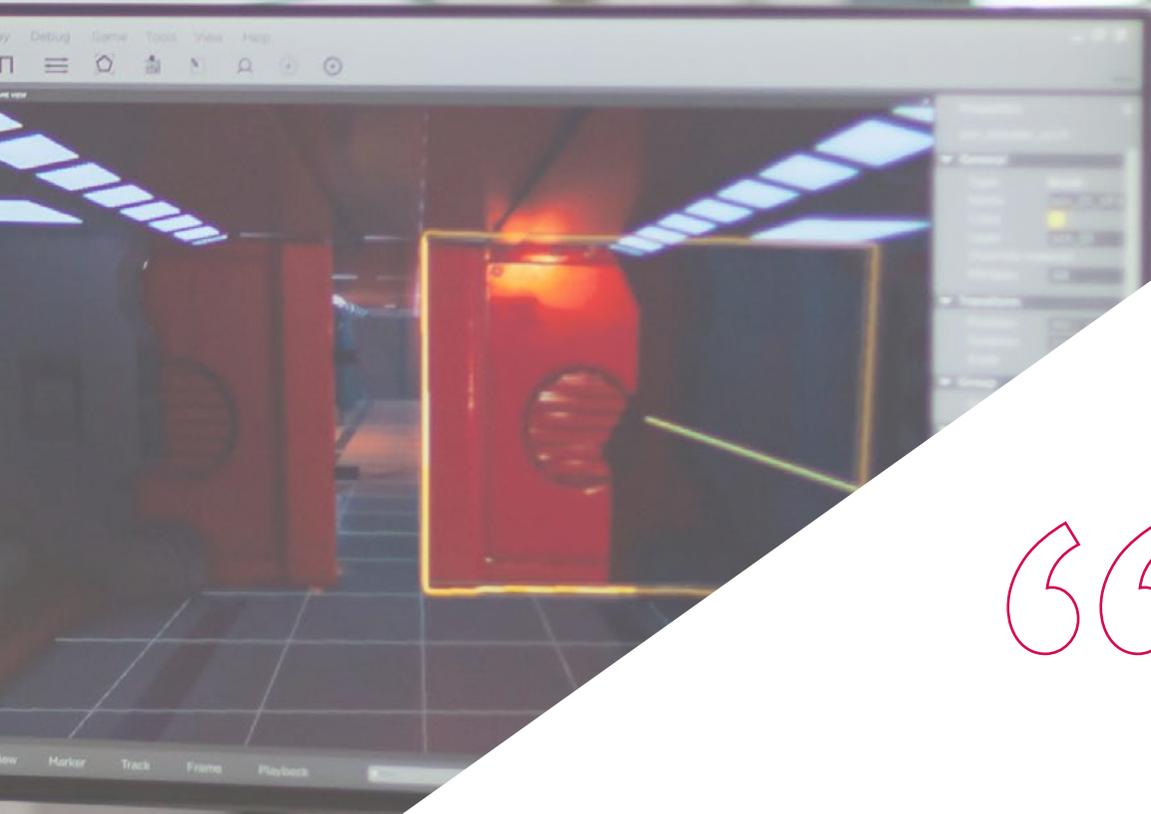
Diplôme

page 30

01 Présentation

La conception de jeux vidéo nécessite des personnes passionnées qui comprennent ce support culturel et artistique. De nombreux jeunes, notamment les fans, ont à un moment ou à un autre envisagé une carrière dans ce domaine. Mais, ne sachant pas exactement comment cela se passe, beaucoup décident de ne pas prendre le risque. Par conséquent, pour les concepteurs qui souhaitent se former dans ce domaine, ce programme a été élaboré. Il répond à toutes les exigences essentielles pour aider les étudiants à accroître leurs compétences dans ce domaine. Ainsi, une fois diplômés, ils seront en mesure de créer de nouvelles livraisons, égales ou supérieures à celles dont ils ont bénéficié toute leur vie.





“

Si vous voulez faire de vos conceptions une réalité et pouvoir jouer avec vos propres créations, ne manquez pas l'occasion de vous spécialiser dans le Design de Jeux Vidéo"

Les jeux vidéo occupent une place très importante dans la vie des gens. Ils englobent un certain nombre d'éléments parfaitement alignés, offrant non seulement un défi aux joueurs, mais aussi un récit qui fait appel à l'imagination des jeunes et des moins jeunes. Il n'est donc pas surprenant que beaucoup souhaitent développer et concevoir leurs propres jeux vidéo.

En ce sens, lorsque nous parlons de conception de jeux vidéo, nous faisons en réalité référence à un vaste processus de créativité et de travail de diverses équipes qui donneront vie à un nouveau jeu. Par conséquent, ce travail englobe une série d'activités telles que : la conception du personnage, l'histoire, les objectifs, les règles, le cadre, entre autres. Ainsi, l'objectif est de définir ce que le jeu deviendra et comment amener le joueur à le compléter.

C'est pourquoi les entreprises les plus importantes recherchent des concepteurs créatifs, ingénieux, ayant de grandes idées et, surtout, passionnés par les jeux vidéo. Pour renforcer tout cela, ce Certificat Avancé en Design de Jeux Vidéo a été développé pour maximiser, dans une perspective actualisée et innovante, toutes les compétences qui aideront les étudiants à relever le défi de développer un projet aussi important à partir de zéro.

Ainsi, tout d'abord, l'étudiant sera initié à la théorie de la conception de jeux vidéo, en se penchant sur les éléments qui engagent les joueurs, tels que les défis et le gameplay. Connaître chacune des parties de la conception: idée générale, marché, *Gameplay*, mécanique, niveaux, progression, éléments de jeu, HUD et interface. Enfin, le rôle du *Project Management* dans le développement des jeux vidéo sera expliqué.

Ce **Certificat Avancé en Design de Jeux vidéo** contient le programme éducatif le plus complet et innovant du marché. Ses principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ L'immersion dans le monde de la conception de jeux vidéo, grâce à laquelle l'étudiant obtiendra toutes les connaissances nécessaires pour travailler dans ce domaine
- ◆ L'apprentissage par la réalisation d'exercices pratiques, afin que l'apprenant acquiert des compétences de manière plus immédiate
- ◆ Contenu axé sur l'apprentissage pratique, avec utilisation d'une variété de formats et de méthodologies
- ◆ Flexibilité, permettant aux étudiants de suivre le programme de la manière qui convient le mieux à leur situation personnelle et professionnelle
- ◆ Le soutien du personnel enseignant, qui veillera à ce que l'apprenant apprenne de manière appropriée
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vous n'êtes qu'à un pas de concevoir de nouveaux jeux vidéo et de les présenter à l'entreprise qui vous intéresse. Inscrivez-vous pour en savoir plus"

“

*Voulez-vous créer votre propre jeu vidéo?
Dans ce Certificat Avancé, vous développerez
les compétences pour y parvenir”*

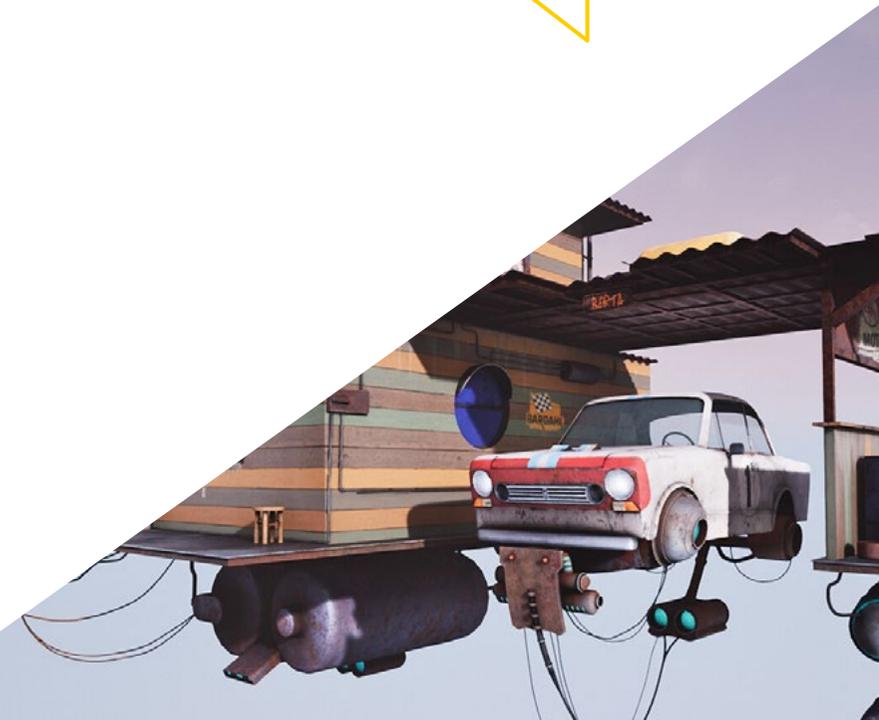
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*L'industrie du jeu vidéo recherche
des concepteurs comme vous:
créatifs, inventifs et passionnés.*

*Devenez le meilleur concepteur
de jeux vidéo en vous inscrivant
à ce Certificat Avancé.*



02

Objectifs

Un concepteur de jeux vidéo est l'agent qui dirige de manière créative toutes les étapes permettant de donner vie à un jeu. Par conséquent, leurs connaissances, leurs compétences et leurs capacités sont très précieuses. En ce sens, le programme suivant permettra aux étudiants de comprendre en profondeur le fonctionnement de ce processus, en apprenant la conception de niveaux de jeu, la création d'énigmes dans ces niveaux et la manière de placer les éléments de conception dans l'environnement. Grâce à cela, les étudiants deviendront des designers de la stature de Hideo Kojima.





“

*Utilisez vos compétences pour
créer de nouveaux jeux qui rivalisent
avec les grandes icônes du marché”*



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les différents genres de jeux vidéo, le concept de gameplay et ses caractéristiques afin de les appliquer dans l'analyse des jeux vidéo ou dans la création de design de Jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production d'un jeu vidéo et la méthodologie SCRUM pour la production de projets
- ◆ Apprendre les bases de la conception de jeux vidéo et les connaissances théoriques qu'un concepteur de jeux vidéo doit connaître
- ◆ Générer des idées et créer des histoires, des intrigues et des scripts divertissants pour les jeux vidéo
- ◆ Connaître les bases théoriques et pratiques de la conception artistique d'un jeu vidéo
- ◆ Connaissance approfondie de l'animation 2D et 3D, ainsi que des éléments clés de l'animation d'objets et de personnages, et de la manière d'effectuer des tâches de modélisation 3D
- ◆ Réaliser une programmation professionnelle avec le moteur Unity 3D
- ◆ Être capable de créer une *Startup* indépendante de divertissement numérique



Il est temps d'atteindre vos objectifs. Lancez ce programme pour y parvenir"





Objectifs spécifiques

Module 1. Le design de la Jeux vidéo

- ◆ Connaître la théorie de la conception de jeux vidéo
- ◆ Approfondir les éléments de conception et de gamification
- ◆ Apprendre à connaître les types de joueurs, leurs motivations et leurs caractéristiques
- ◆ Apprendre la mécanique des jeux, connaître le MDA et d'autres théories de la conception de jeux vidéo
- ◆ Apprendre les bases critiques de l'analyse des jeux vidéo à l'aide de théories et d'exemples
- ◆ Apprendre la conception de niveaux de jeu, comment créer des énigmes dans ces niveaux et comment placer les éléments de conception dans l'environnement

Module 2. Document de Design

- ◆ Rédiger et illustrer un document de conception professionnelle
- ◆ Connaître chacune des parties de la conception: idée générale, marché, *Gameplay*, mécanique, niveaux, progression, éléments de jeu, HUD et interface
- ◆ Connaître le processus de conception d'un document de conception ou GDD afin d'être capable de représenter sa propre idée de jeu dans un document compréhensible, professionnel et bien élaboré

Module 3. Production et gestion

- ◆ Découvrir la production d'un jeu vidéo et ses différentes étapes
- ◆ Apprendre les types de producteurs
- ◆ Connaître le *project management* pour le développement de jeux vidéo
- ◆ Utiliser différents outils de production
- ◆ Coordination des équipes et gestion des projets



03

Direction de la formation

La création d'un jeu vidéo est une tâche à part entière, mais très excitante. Il est donc nécessaire d'avoir des enseignants tout aussi passionnés et engagés dans ce secteur. Ainsi, les personnes chargées d'enseigner le contenu de ce programme sont spécialisées, depuis de nombreuses années, dans le développement, la planification et, bien sûr, la conception de jeux vidéo à succès international. Grâce à cela, ils sont en mesure d'enseigner aux étudiants toutes les clés du métier.

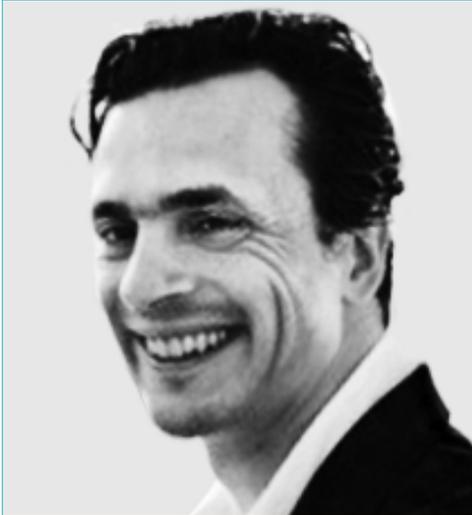




“

Cette fiche pédagogique vous guidera pour devenir le meilleur designer de jeux vidéo"

Direction



M. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Créateur Narratif aux Studios Saona, Espagne
- Créateur Narratif chez Stage Clear Studios développant un produit confidentiel
- Créateur Narratif chez HeYou Games dans le projet "Youturbo"
- Concepteur et scénariste de produits d'apprentissage en ligne et de serious games pour Telefónica Learning Services, TAK et Bizpills
- Level designer chez Indigo pour le projet "Meatball Marathon"
- Professeur de scénario dans le cadre du Master de création de jeux vidéo de l'Université de Malaga
- Professeur de cours en Conception et Production Narratives dans le domaine des jeux vidéo au département cinéma du TAI, Madrid
- Professeur dans les Ateliers de Design Narratif et de Scénario, et dans le Diplôme de Design de Jeu Vidéo à l'ESCAV, Grenade
- Diplôme en Philologie Hispanique de l'Université de Grenade
- Master en Créativité et Scénario de Télévision de l'Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

Professeurs

Mme Molas, Alba

- ♦ Designer de Jeux Vidéo
- ♦ Diplômée en Cinéma et Médias. École de Cinéma de Catalogne. 2015
- ♦ Étudiant en Animation 3D, Jeux vidéo et Environnements Interactifs. Curnet – CEV. 2020
- ♦ Formation spécialisée dans l'écriture de Scénarios d'Animation pour Enfant. Showrunners BCN. 2018
- ♦ Membres l'association Women in Games
- ♦ Membre de l'Association FemDevs



04

Structure et contenu

Le plan de contenu de cet Certificat Avancé a été élaboré par un groupe de professionnels conscients des besoins de ce secteur. Par conséquent, il fournira aux étudiants une perspective approfondie des aspects spécifiques de la conception de jeux vidéo, en commençant par la planification des défis et en terminant par l'élaboration d'un document de présentation. Ainsi, à travers tous les modules, ils acquerront les compétences nécessaires pour concevoir des jeux vidéo dans de grandes entreprises telles que Blizzard ou Sony.





“

Tout ce dont vous avez besoin pour développer le prochain jeu vidéo à succès est condensé dans ce Certificat Avancé”

Module 1. Le design des Jeux vidéo

- 1.1. Le design
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Types de design
 - 1.1.3. Processus de conception
- 1.2. Éléments de conception
 - 1.2.1. Les règles
 - 1.2.2. Bilan
 - 1.2.3. Amusement
- 1.3. Les types de joueurs
 - 1.3.1. Explorateur et social
 - 1.3.2. Assassin et gagnants
 - 1.3.3. Différences
- 1.4. Compétences des joueurs
 - 1.4.1. Compétences en matière de jeu de rôle
 - 1.4.2. Compétences d'action
 - 1.4.3. Compétences en matière de plate-forme
- 1.5. Mécanique de jeu I
 - 1.5.1. Éléments
 - 1.5.2. Physiques
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Mécanique de jeu II
 - 1.6.1. clés
 - 1.6.2. Plateformes
 - 1.6.3. Ennemis
- 1.7. Autres éléments
 - 1.7.1. Mécaniques
 - 1.7.2. Dynamiques
 - 1.7.3. Esthétique
- 1.8. Analyse des jeux vidéo
 - 1.8.1. Analyse du gameplay
 - 1.8.2. Analyse artistique
 - 1.8.3. Analyse du style
- 1.9. La conception des niveaux
 - 1.9.1. Conception des niveaux intérieurs
 - 1.9.2. Conception des niveaux extérieurs
 - 1.9.3. Conception de niveaux mixtes
- 1.10. Conception avancée des niveaux
 - 1.10.1. Puzles
 - 1.10.2. Ennemis
 - 1.10.3. Environnement

Module 2. Document de design

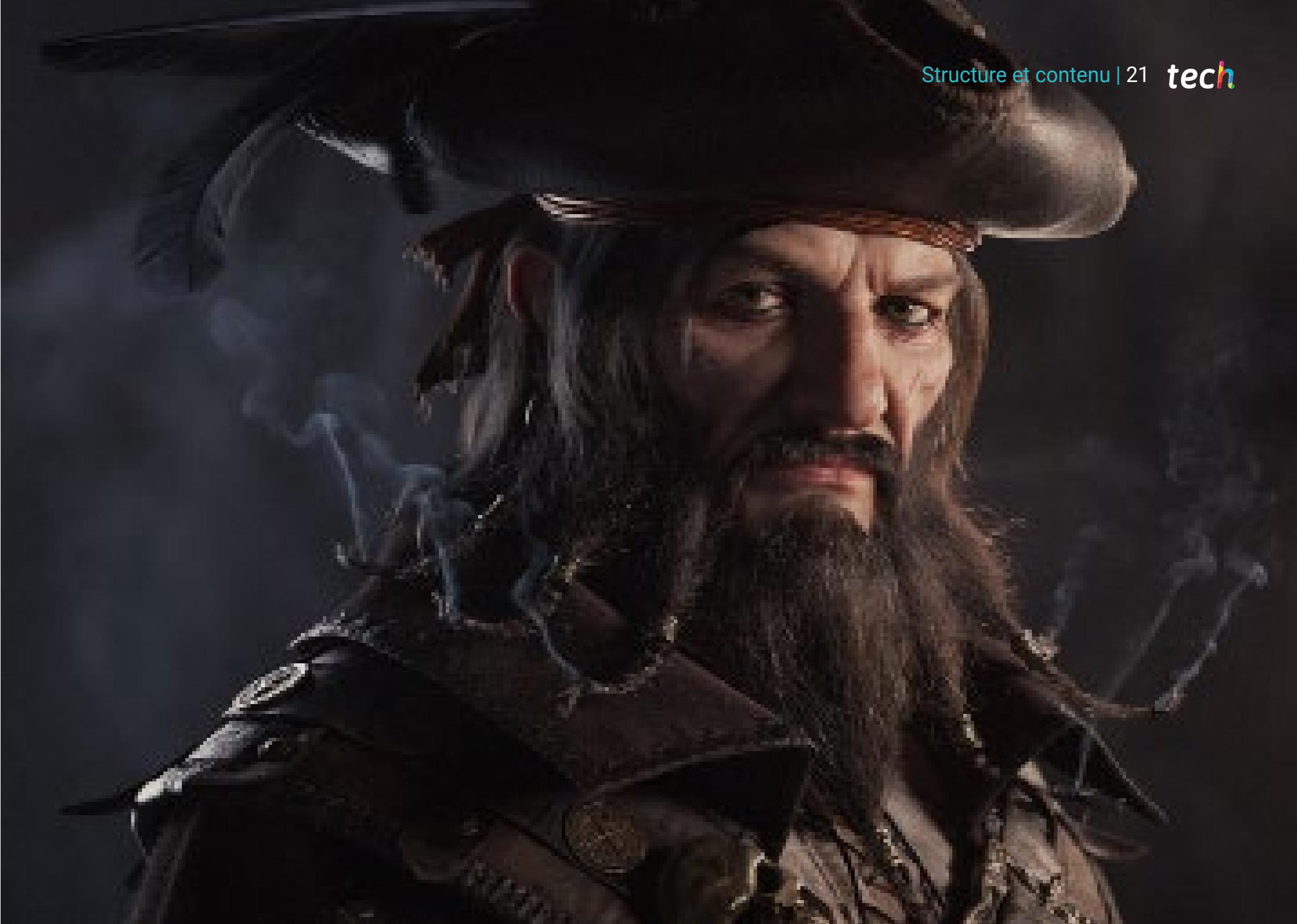
- 2.1. Structure d'un document
 - 2.1.1. Document de conception
 - 2.1.2. Structure A
 - 2.1.3. Style
- 2.2. Idée générale, marché et références
 - 2.2.1. Idée générale
 - 2.2.2. Marché
 - 2.2.3. Références
- 2.3. Cadre, histoire et personnages
 - 2.3.1. Réglages
 - 2.3.2. Histoire
 - 2.3.3. Personnages
- 2.4. *Gameplay*, mécanismes et ennemis
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mécaniques
 - 2.4.3. Ennemis et NPC
- 2.5. Contrôles
 - 2.5.1. Commande
 - 2.5.2. Portable
 - 2.5.3. Ordinateur
- 2.6. Niveaux et progression
 - 2.6.1. Niveaux
 - 2.6.2. Visite
 - 2.6.3. Progression
- 2.7. Articles, compétences et éléments
 - 2.7.1. Items
 - 2.7.2. Compétences
 - 2.7.3. Éléments
- 2.8. Réalisations
 - 2.8.1. Médailles
 - 2.8.2. Personnages secrets
 - 2.8.3. Points bonus
- 2.9. HUD et interface
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Interface
 - 2.9.3. Structure
- 2.10. Sauvegarde et ajout
 - 2.10.1. Sauvegarde
 - 2.10.2. Informations en annexe
 - 2.10.3. Détails finaux

Module 3. Production et gestion

- 3.1. La production
 - 3.1.1. Le processus de production
 - 3.1.2. Production I
 - 3.1.3. Production ii
- 3.2. Phases du développement d'un jeu vidéo
 - 3.2.1. Phase de conception
 - 3.2.2. Phase de design
 - 3.2.3. Phase de planification
- 3.3. Phases du développement d'un jeu vidéo II
 - 3.3.1. Pass de production
 - 3.3.2. Phase de test
 - 3.3.3. Phase de distribution et de Marketing
- 3.4. Production et gestion
 - 3.4.1. PDG/directeur général
 - 3.4.2. Directeur financier
 - 3.4.3. Directeur des ventes
- 3.5. processus de production
 - 3.5.1. Préproduction
 - 3.5.2. Production
 - 3.5.3. Post-production
- 3.6. Emplois et fonctions
 - 3.6.1. Design
 - 3.6.2. Programmation
 - 3.6.3. Artistes
- 3.7. *Game Designer*
 - 3.7.1. *Creative Designer*
 - 3.7.2. *Lead Designer*
 - 3.7.3. *Senior Designer*
- 3.8. Programmation
 - 3.8.1. *Technical Director*
 - 3.8.2. *Lead Program*
 - 3.8.3. *Senior Programmer*
- 3.9. Art
 - 3.9.1. *Creative Artist*
 - 3.9.2. *Lead Artist*
 - 3.9.3. *Senior Artist*
- 3.10. Autres profils
 - 3.10.1. *Lead Animator*
 - 3.10.2. *Senior Animator*
 - 3.10.3. *Juniors*



*Voulez-vous raconter vos propres histoires?
Concevoir un jeu vidéo original et attrayant?
Ce programme est pour vous"*



05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



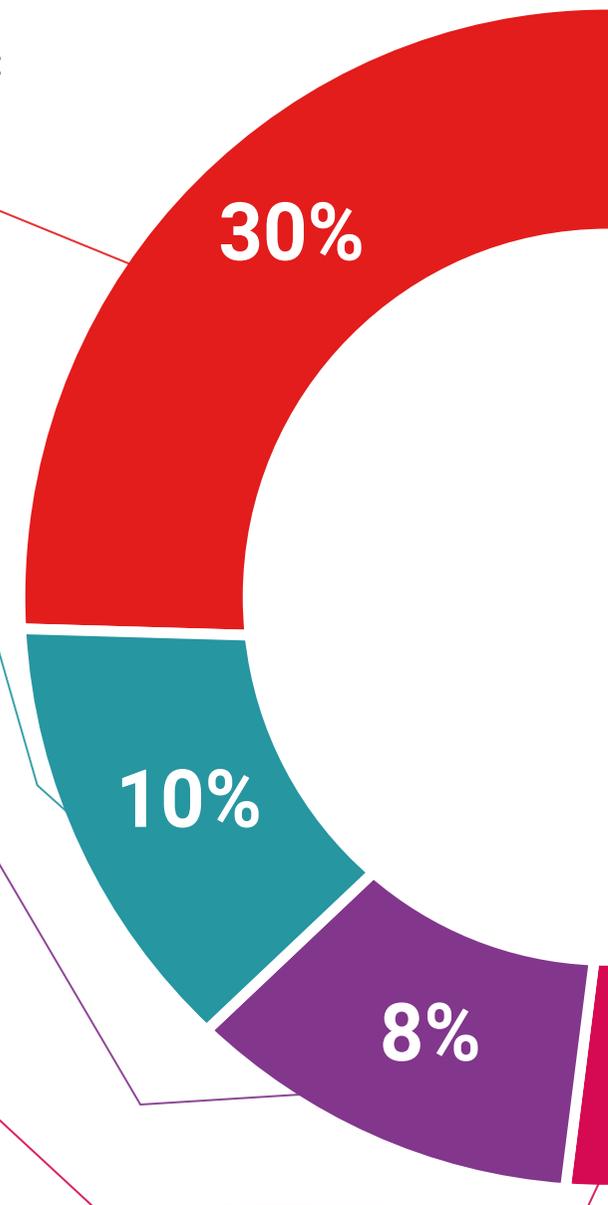
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design de Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des contraintes de déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Desing de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Design de Jeux vidéo**

N.º d'heures Officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Design de Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Design de Jeux Vidéo

